

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amsyah, Zulkifli. (2001). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [2] E. Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- [3] Mega, S, D. 2012, *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*
- [4] Sobri, M dan Abdillah, L, A, 2013. *Aplikasi Belajar Elektronika Berbasis Mobile*. Yogyakarta.
- [5] Herdiansyah, M, Y dan Afrianto, I, 2013, *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Merancang Amplifier Berbasis Mobile*. Bandung
- [6] Untoro, F. X. W. Y, 2010, *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Hakim, F, N, S.Sn.2011 *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Belajar Animasi Tingkat Dasar*. Semarang.
- [8] Dewi, G, P, F, 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa sd Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta.
- [9] Tim Penulis. 2011, *Panduan Praktis Microsoft 2010 untuk Beragam Desain Diagram*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [10] Pranowo, G. 2011, *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*, Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- [11] Ichwan, M dan Hakiky, F, 2011, *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android*. Bandung
- [12] Pradana , R, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5*. Yogyakarta.
- [13] Nurhasanah, Y, I dan Destyany, S, 2011. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup*. Bandung.

- [14] Sutanto , A, D, 2013. *Perancangan Aplikasi Edukasi “Smart Brain Kids” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- [15] Halidah, Israini. 2006. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- [16] Fahriza, Muhammad. 2012. *Merancang dan Membangun Aplikasi “GAME ZERO VELOCITY” Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta.
- [17] Ridwan, Asep. 2012. *Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Petualangan Pulau Pintar*. Jakarta.
- [18] Rinaldhi, Santo dkk. 2013. *Aplikasi Game Edukasi “BOOK OF PHANTASM” dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Meningkatkan Frekuensi Belajar*. Yogyakarta.

